Club Nintendo®

Volume 3 - 1991 Issue 2

GREMLINS 2

Unschlagbare Film Action!

NINTENDO WORLD CUP

Alle im Fußballfieber!

NES FOUR SCORE

Viermal Power für Dein NES!

GAME BOY

Weitere aufregende Hits, inklusive Double Dragon

PLUS

Sieben weitere ausgezeichnete Sneak Peeks!

Check it out

Club Nintendo®

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Hier findest Du die komplette Aufstellung der bisher veröffentlichten NINTENDO-Spiele...

Action Serie

- ❑ Adventures of Lolo
- ❑ Airwolf
- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Batman
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Black Manta
- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ Clu Clu Land™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ Pinball
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Tetris
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Urban Champion™
- ❑ Wizards and Warriors

Programmierbare Serie

- ❑ Exicitebike™
- ❑ Mach Rider™
- ❑ Wrecking Crew™

Light Gun Serie

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™

Sport Serie

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Golf
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Soccer
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ World Wrestling™

Abenteuer Serie

- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Mega Man™
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Super Mario Bros. ™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Serie

- ❑ Castlevania™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Ghosts 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ Life Force
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Rygar™
- ❑ Section Z
- ❑ Solomon's Key™
- ❑ Top Gun™
- ❑ Trojan™
- ❑ Xevious™

COMING SOON

Snake Rattle N' Roll
Pinbot
Stealth ATF
Bayou Billy
Super Off Road
Solar Jetman
Ducktales

Game Boy

Game Pak

- ❑ Alleyway™
- ❑ Golf
- ❑ Kwirk™
- ❑ Qix™
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Tennis™

COMING SOON

Pinball - Revenge of the Gator
Wizards and Warriors
Balloon Kid
Kwirk

Check it out

Super Mario Sagt

Erst kürzlich habe ich Luigi zu einer Zwei-Spieler-Partie **"Tetris"** auf dem Game Boy™ herausgefordert und hatte den Sieg schon so gut wie in der Tasche. Beim entscheidenden Spiel war ich wohl ein bisschen übererregt und muss etwas zu heftig am Game Boy gerüttelt haben, sodass das Game Link™ aus dem Anschluss flog! Ein Alptraum - zum ersten Mal war ich dabei, gegen meinen Bruder zu gewinnen, und dann das! Anstatt ihn total zur Schnecke zu machen, fühlte ich mich wie der letzte Idiot! Wenn Euch schon einmal etwas Ähnliches passiert ist, entweder mit dem Game Boy™ oder dem NES, dann lasst es uns wissen. Die interessantesten oder komischsten Beiträge drucken wir in einem unserer nächsten Mailbags.

Habt Ihr auch schon mit Freunden um das nächste Spiel gestritten? Die Zeiten sind für uns vorbei, seit es den NES Four Score™ gibt! Immer mehr Games nützen dieses kleine Supergerät, mit dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Neben **"Super-Off Road"**, das bereits im Handel ist, gibt es jetzt auch **"Nintendo World Cup"** und bald schon **"Gauntlet II"**. Alles über die Funktionen und Fähigkeiten des Four Score™ erfahrt Ihr in einem Spezialartikel dieser Ausgabe - unbedingt lesen! Unser Club Nintendo Magazin wird auch weiterhin mindestens 32 Seiten stark sein, damit wir Euch mit so viel Informationen wie möglich füttern können. Die Game Boy™ News bleiben Euch ebenfalls erhalten - allein in dieser Ausgabe präsentieren wir sieben tolle Neuerscheinungen. Und dazu noch fünf neue NES Reviews, darunter die Filmumsetzungen von **"Gremlins 2"** und **"Ghostbusters II"** und den spektakulären **"Nintendo World Cup"** mit Vier-Spieler-Option.

Ebenfalls stark im Kommen sind unsere Sneak Peeks. Wir stellen in dieser Ausgabe sieben Klasseneuheiten vor, die wirklich jedem etwas bieten in Sachen Sport, Arcade, Action, Abenteuer, Strategie, und als absoluten Höhepunkt mein aufregendes neues "Adventure", **"Dr. Mario"**. Es ist zwar etwas anders als meine anderen Spiele, macht aber genauso 100% süchtig!

Inhalt

Feature Reviews

RESCUE 4
BAD DUDES 6
PUNCH-OUT 8
4 SCORE FEATURE 9
NINTENDO WORLD CUP 10
GHOSTBUSTERS 2 12

Kurzübersicht

DR. MARIO/RAD GRAVITY 27
JACK NICKLAUS/BURAI FIGHTER 28
IRON SWORD/TURBO RACING/ GAUNTLET II 29

Game Boy Reviews

SPIDERMAN 18
GARGOYLE'S QUEST 19
DOUBLE DRAGON 20

Game Boy Sneaks

BURAI FIGHTER DELUXE/DR. MARIO
NINTENDO WORLD CUP/ CHESSMASTER 21

Tips & Tricks

TIPS & TRICKS 22
VON DEN PROFIS 24
LESER TIPS 25

Player's Corner

PLAYER PROFILES 14
TOP 10/HÖCHSTPUNKTZAHLEN 15
MAILBAG 30

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

Präsident; Super Mario, Herausgeber; Mark Smith, Fotos; Dennis Hemmings, Gesaltung; Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd., Satz/Druck; Catalyst Publishing, UK, Club-Büro; Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg. Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel, Hotline; Österreich: 0662/883149, Schweiz: 061/3118836

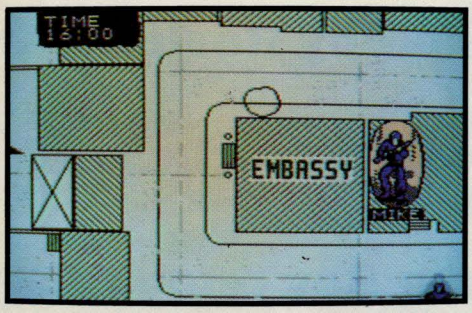
RESCUE

THE EMBASSY MISSION

MISSION BRIEFING

STRICTLY CONFIDENTIAL.
(FOR YOUR EYES ONLY!).

Die Terroristen in der Botschaft haben die Geiseln nun schon über 24 Stunden in ihrer Gewalt. Friedliche Verhandlungen sind gescheitert. Nur mit Deinen besten Leuten kannst Du die Geiseln retten. Aber Vorsicht - die Terroristen mögen verrückt sein, aber dumm sind sie nicht. Also viel Glück...



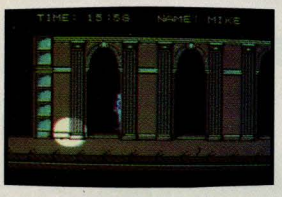
TAKING CHARGE OF THE COMMANDOS

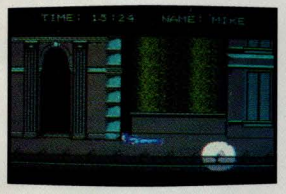
Sechs Kommandotruppen, die Du auf ihre Positionen führen sollst, unterstehen Deinem Befehl. Jeder einzelne Deiner Männer ist zwar in Topform, braucht aber dennoch Deine Führung - das Gebäude stürmen und auf alles schiessen, was sich bewegt, ist nicht genug.

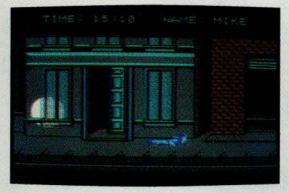
SNEAKING INTO POSITION

Die ersten drei Kommandos müssen eine Position erreichen, von der aus sie die Fenster der Botschaft unter Beschuss nehmen können. Das ist viel, viel schwieriger, als es klingt. Die Terroristen haben nämlich ihre eigenen Scharfschützen, und der Himmel und das Botschaftsgelände werden ständig von kreisenden Scheinwerfern erleuchtet. Deine Männer, die nacheinander Stellung beziehen, müssen sich anschleichen, hinter Mauern in Deckung gehen und durch Fenster hechten, um den Gewehrsalven auszuweichen. Schnelles Denken und Wendigkeit entscheiden hier über Erfolg und Niederlage!

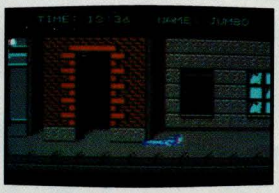
START



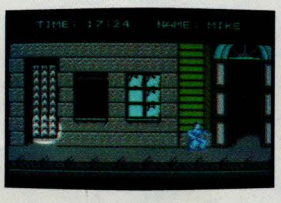


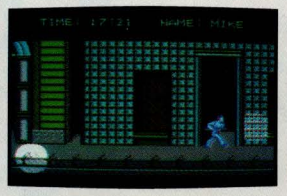


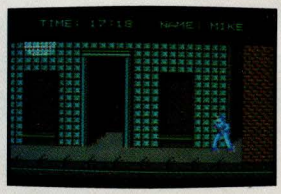
Get Mike here!



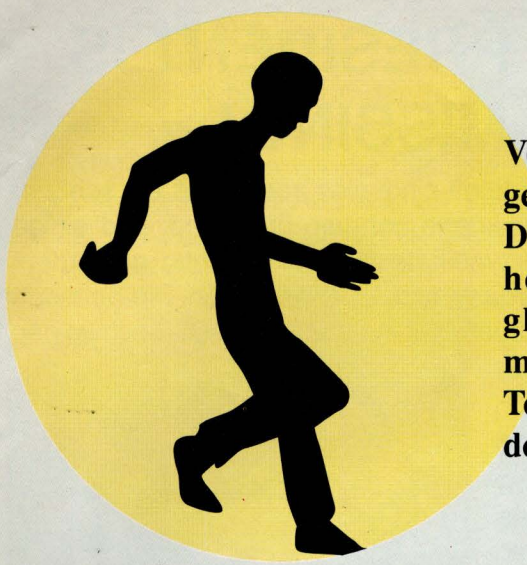
Steve has to reach here...







and, somehow, Jumbo has to get here!



USING THE SNIPERS

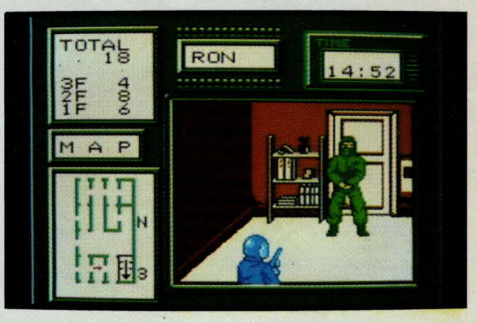
Von Deinem Aussichtspunkt gegenüber der Botschaft kannst Du die Fensterscheiben herausschiessen und dabei gleich einige Terroristen mitnehmen. Jedes Deiner Kommandos deckt einen bestimmten Teil der Botschaft ab. Je mehr Männer Du also in Position bringst, desto besser stehen Deine Chancen!

GETTING INSIDE THE EMBASSY

Du hast die Fenster herausgeschossen, um Deinen tollkühnen Kommandotruppen einen dramatischen Auftritt zu ermöglichen. Sie schwingen sich vom Dach, warten auf Dein Angriffssignal und CRASH! - stürzen sich durch die Fenster!

RESCUING THE HOSTAGES

Jede Sekunde zählt, verschwende also keine Zeit. Auf drei Stockwerken wimmelt es von Terroristen, die Du erschiessen musst, um zu den Geiseln vorzudringen.



In der Botschaft kannst Du Dich relativ leicht bewegen, indem Du nach links oder rechts steuerst und nach vorne oder hinten abdrückst. Aber lass Dich nicht hetzen, denn hinter jeder Ecke könnte ein Feind lauern. Und wenn er Dich am Ende eines Korridors erwischt, hast Du keine Chance.

GETTING OUT ALIVE

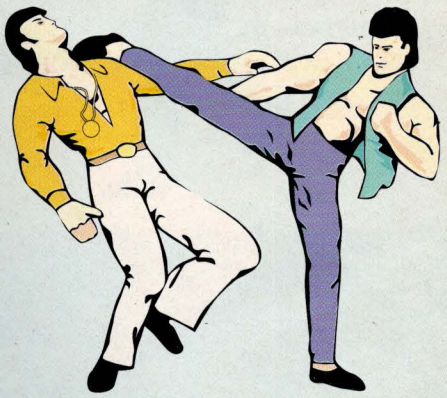
Nur wenn alle Deine Männer überleben, gilt die Mission als erfolgreich beendet. Andernfalls werden ernsthafte Zweifel an Deinen Fähigkeiten laut. Du darfst Dir keinen Fehler erlauben...

Sobald Du eine Schwierigkeitsstufe gemeistert hast, geht's mit neuem Schwung weiter zur nächsten. Die verschiedenen Spielebenen mit ihren ansprechenden, stimmungsvollen Grafiken werden Dich eine Ewigkeit nicht mehr loslassen! Dieses Game gehört zum Feinsten, was NES derzeit zu bieten hat!

BAD DUDES

THE PRESIDENT IS MISSING!

Die USA der Zukunft sind alles andere als ein schöner Anblick! Bandenkriege nehmen überhand, und einige der Verbrechersyndikate sind so mächtig geworden, dass sie bereits das ganze Land bedrohen. Die Strassen sind schon tagsüber nicht mehr sicher, ganz zu schweigen in der Nacht...



Die Dragon Ninjas sind eine dieser schlimmen Banden. Ihrem Plan, die USA zu beherrschen, sind sie mit der Entführung des Präsidenten schon einen Schritt nähergekommen! Natürlich müssten die Behörden etwas unternehmen, aber sie wollen auf keinen Fall ihr eigenes Personal opfern. Also suchen sie einen verlässlichen Kämpfer, der sie zum Präsidenten führen kann. Jemanden, der hart ist und dazu noch intelligent, unerbittlich und gnadenlos. Dieser Jemand bist Du...

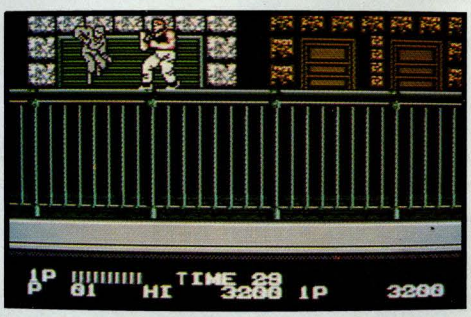
MEET THE BAD DUDES

Als Blade oder Striker musst Du es ganz allein mit den Dragon Ninjas aufnehmen. Aber lass Dich dabei nicht erwischen - die Behörden werden jede Verbindung mit Dir leugnen!

Durch intensives Training beherrschst Du die Kunst von Angriff und Verteidigung. Du kannst einen wahren Hagel von Schlägen austeilen, durch die Luft springen und mit einem eleganten Fusstritt nachstossen oder Deinem Gegner mit minimalem Kraftaufwand einen Jumpkick versetzen. Fallengelassene Waffen, wie Messer oder Nunchukas, darfst Du gegen Deine Feinde verwenden.

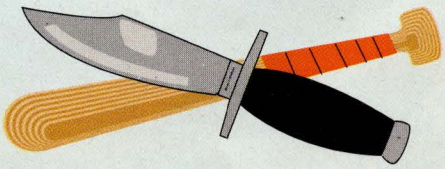
THE MIGHT OF THE DRAGON NINJAS

So, jetzt kennst Du Deine Fähigkeiten, aber wie ist's mit Deinen Gegnern? Die Dragon Ninjas sind straff organisierte, sehr geschickte und hochintelligente Kämpfer, also bestimmt nicht mit den Galgenvögeln vergleichbar, die sich normalerweise auf der Strasse herumtreiben. In ihren Reihen findet man die unterschiedlichsten Kämpfer, wie Ninjas, Shuriken-Werfer, Schwertkämpfer, Feuerninjas, krallenbewehrte Zwerge und intelligente Hunde, die sich unaufhörlich von allen Seiten auf Dich stürzen. Und dann ist da der grosse, böse Boss, der am Ende jeder Spielebene lauert. Diesen Feind darf man nicht unterschätzen...

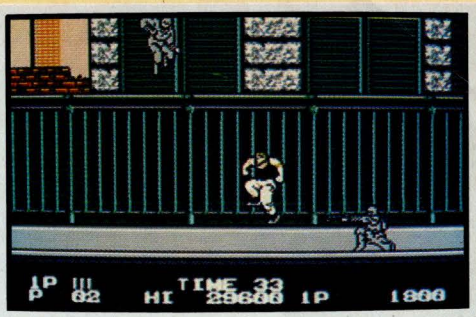


LET'S GO SAVE THE PRESIDENT!

Zahlreiche Spielebenen, prallgefüllt mit Action der absoluten Spitzenklasse, erwarten jeden Bad Dude, der den Kampf mit den Dragon Ninjas wagt. Ohne Atempause folgt ein Angriff dem anderen - nur die Harten kommen durch, da solltest Du doch einen Weg finden!



STAGE 1 - CITY SLUMS

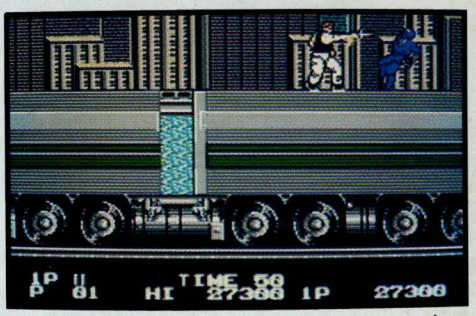


Dein Abenteuer beginnt in den trostlosesten Strassen der Stadt, wo die Dragon Ninjas schon auf Dich warten. Achtung vor den Shuriken-Ninjas, die Dir tödliche Stacheln vor die Füsse werfen - da hilft nur ein gut gezielter Fusstritt oder rasches Ausweichen! Wenn Du von Feinden eingekreist bist, kannst Du auch den Spin-Kick ausprobieren und zusehen, wie Deine Feinde in alle Richtungen fliegen!

BAD DUDE BONUS TIP 1

Der feuerspeiende Ninja am Ende von Stufe 1 ist kein Schwächling, aber mit dem folgenden Trick solltest Du ihn ausschalten: Du gehst in die obere rechte Ecke und versuchst ihn zu treffen, wenn er hochspringt. Dann springst Du hinunter, und wenn auch er landet, versetzt Du ihm einen Schlag und ziehst Dich wieder in Deine Ecke zurück. Wiederhole dies und bleib immer schön in der Hocke, wenn Du auf ihn zielst - alles OK?

STAGE 2 - SPEEDING TRUCK



Wenn Du wirklich so kampfstark bist, wie Du glaubst, dann sollte Dir diese Stufe nicht allzu viele Probleme bereiten. Halte Dich links vom Lastwagen, mit einem Sicherheitsabstand zur Lücke zwischen Fahrerkabine und Laderaum, bis der ganze Lastwagen gut im Bild ist. Dann startest Du einen Angriff vom Dach der Fahrerkabine und versuchst, einem der Ninjas sein Messer zu entreissen - das kannst Du im Kampf mit dem krallenbewehrten Zwerg, der Dir am Ende der Spielstufe gegenübersteht, gut gebrauchen!

BAD DUDE BONUS TIP 2

Wenn Du Extrapower willst, hältst Du Knopf "A" gedrückt und lässt ihn erst wieder los, wenn Dein Dude aufblinkt. Er reagiert mit einem Schlag, der den stärksten Gegner auf die Matte schickt!

STAGE 3 - THE SEWERS

Unten in den Kanälen wird der Kampf immer heisser und schmutziger. Die Ninjas werfen so ziemlich alles in Deine Richtung, was sie zu fassen kriegen, damit Du Deinem Ziel nicht zu nahe kommst. Am Ende der Kanäle erwartet Dich ein Ninja, der Trugbilder erzeugt - da brauchst Du Dein letztes bisschen klaren Verstand!

BAD DUDE BONUS TIP 3

Unten in den Kanälen wird der Kampf immer heisser und schmutziger. Die Ninjas werfen so ziemlich alles in Deine Richtung, was sie zu fassen kriegen, damit Du Deinem Ziel nicht zu nahe kommst. Am Ende der Kanäle erwartet Dich ein Ninja, der Trugbilder erzeugt - da brauchst Du Dein letztes bisschen klaren Verstand!

THE PRESIDENT IS WAITING...

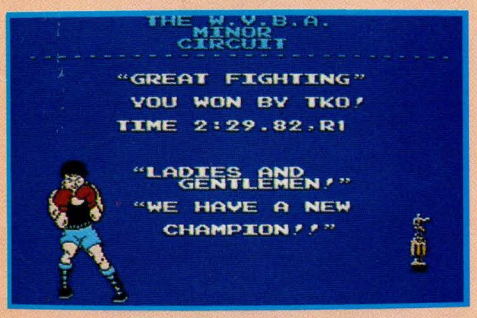
Auf die Kanäle folgen vier weitere Spielebenen voller Herausforderungen. Bring Deine Kampftechnik auf den neuesten Stand und hol Dir die Dragon Ninjas. Schliesslich liegt das Schicksal eines ganzen Landes in Deinen Händen!

THE DREAM FIGHT CAN BE YOURS!

PUNCH-OUT!!™

Okay, Little Mac, hör gut zu. Du hast lange und hart trainiert, um Dir Deine Sporen zu verdienen. Jetzt wirst Du Dich der ersten Herausforderung stellen. Denk an Dein Training, Mac - Fäuste obenhalten, ducken und dem Gegner ausweichen, dann mit der Linken den Schlag führen. Mach nie auf und beobachte genau, wann er zum Angriff übergeht - so weisst Du, wann er zuschlagen will und kannst angreifen, bevor er eine Chance hat. Ich habe Dir alles beigebracht, was ich weiss, Mac - lass mich nicht im Stich!

THE ROAD TO FAME AND FORTUNE



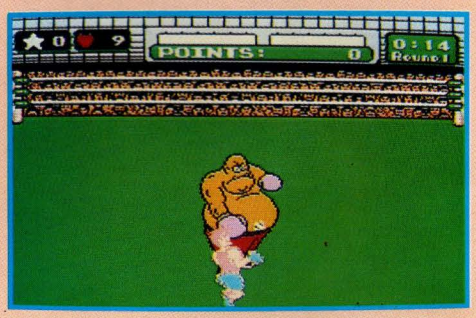
Als Little Mac, frischgebackener Boxer, träumst Du vom Gewinn des Weltmeistertitles. Aber der Weg nach oben ist mit Kämpfen gepflastert, genauer gesagt mit drei Titeln, die Du vor dem Kampf mit Mr. Dream gewinnen musst.

Du hast zahlreiche Schlagarten zur Auswahl, wie Körperschläge, Kopfschläge und Uppercuts. Und weil Du so kleinwüchsig bist, kannst Du den gewaltigsten Schlägen ausweichen oder sie abblocken. Wenn Du lernst, wie Du Deine Fähigkeiten am besten einsetzt, könnte Dein Traum Wirklichkeit werden!

YOUR OPPONENTS

Zahlreiche erfahrene Boxer, vom verwundbaren Glass Joe bis zum kolossalen Super Macho Man, wollen mit Dir in den Ring steigen. Jeder Gegner hat andere Stärken und Schwächen - Du musst sie nur erkennen und zu Deinem Vorteil nutzen!

Jeder Kampf besteht aus drei Runden zu je drei Minuten. Mario fungiert als Schiedsrichter und zählt die Boxer aus, die zu Boden gegangen sind. Um zu gewinnen, musst Du Deinen Gegner entweder K.O. schlagen oder ein technisches K.O. erreichen, indem Du ihn dreimal auf die Matte schickst. Solltest Du verlieren, bleibt Dir immer noch die Revanche - also nur nicht aufgeben!



GETTING TO MR. DREAM

Über ein Dutzend Kämpfe erwarten jeden potentiellen Herausforderer von Mr. Dream, und nur die Besten dürfen gegen ihn antreten. Wenn Du einen Titel gewinnst, erscheint jedesmal ein Passwort, sodass Du auch mal eine Pause einlegen kannst. **"Punch-Out"** ist zweifellos ein Klassiker, bei dem man einfach zuschlagen muss!

LITTLE MAC'S FINAL WORDS...

"Punch-Out" hat grosse Ähnlichkeit mit **"Mike Tyson's Punch-Out"**, nur der Champion ist anders. Wer dieses Spiel im anderen Format noch nicht kennt, wird es einfach umwerfend finden!

NES FOUR SCORE™

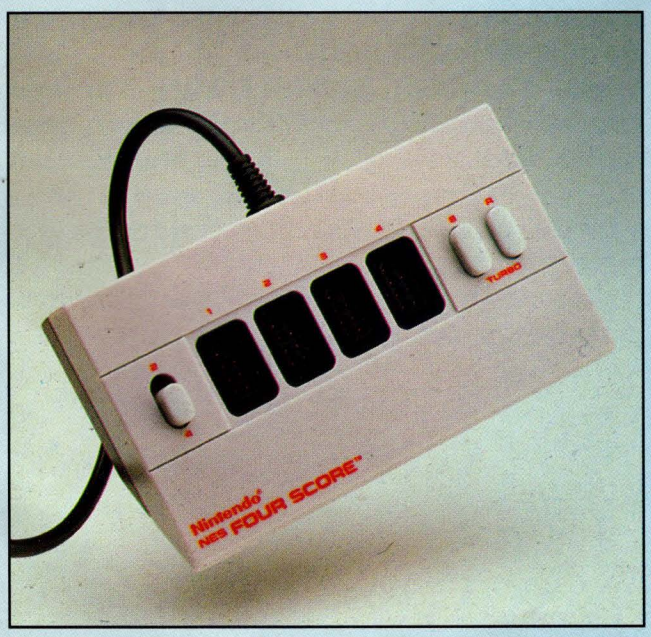
Eine neue Epidemie grassiert im Land - der NES Four Score™ mit dem Vier-Spieler-Modus! Man kann damit entweder im Alleingang gegen seine Freunde antreten oder in Teams zu zweit, zu dritt oder zu viert die neuen Four Player Game Paks spielen!

Four times the **Fun**

Einfacher geht's nicht: Du stöpselst einfach Deinen Lieblingscontroller - den Max™, Advantage™ oder einen herkömmlichen Controller - ein und verwendest ihn wie gewohnt. Der Four Score™ hat eine direkte Verbindung zu den zwei Controller Ports vorne an Deinem Nintendo und wird schön säuberlich neben dem Steuerdeck plaziert. Noch mehr Spielspass, egal welchen Controller Du verwendest, bringen die Turboschalter für beide Knöpfe.

Four times the **Action**

Viele Game Paks der Gegenwart und Zukunft nutzen die Fähigkeiten des NES Four Score™. Bereits im Handel erhältlich sind "Super-Off Road", wo bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können, und "Nintendo World Cup" mit mehreren Multiplayer Options. Bei "Gauntlet 2", das in Kürze auf den Markt kommt, geht es eher um Teamarbeit, auch wenn sich die Mitspieler zu bestimmten Zeitpunkten in Gegenspieler verwandeln können!



Four times the **Power**

Bis Jahresende wird es eine gewaltige Auswahl an Game Paks für den NES Four Score™ und damit noch mehr NES Power geben! Sportspiele, Abenteuerspiele und Action-Klassiker sind in Vorbereitung, und bis dahin gibt es bereits zwei grossartige Spiele, die Euch bestimmt die Wartezeit verkürzen. Worauf wartet Ihr also? Holt Euch die Action mit vier Spielern bei Eurem Händler!

SUPER OFF ROAD

GAUNTLET II

NINTENDO WORLD CUP

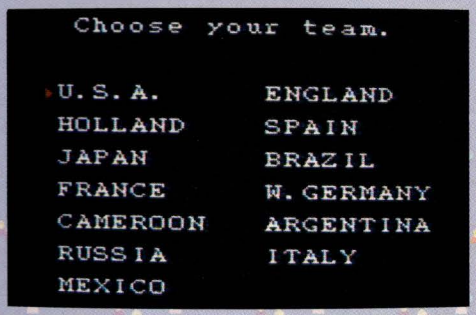
NINTENDO WORLD CUP™

KICK OFF!

Unter dem ohrenbetäubenden Jubel der aufgeregten Zuschauermassen halten die beiden Nationalteams Einzug in das Stadion. Der Weg ins Finale war mit harter Arbeit und sportlichen Höchstleistungen gepflastert - und nur neunzig Minuten trennen die beiden Mannschaften von dem Traum, den Weltcup-Pokal zu besitzen...

THE GREATEST SOCCER SHOW ON EARTH!

Willkommen beim "Nintendo World Cup"! Mit diesem neuen Game Pak zauberst Du die ganze Spannung der letzten Weltmeisterschaft auf Deinen Screen! Du hast die Wahl zwischen dreizehn verschiedenen Nationalteams mit unterschiedlichen Eigenschaften wie Lauftempo, Trefferpunkte und Schusskraft. Wähl Dir das Team, das Dir am besten gefällt, und dann auf zu Ruhm und Reichtum!



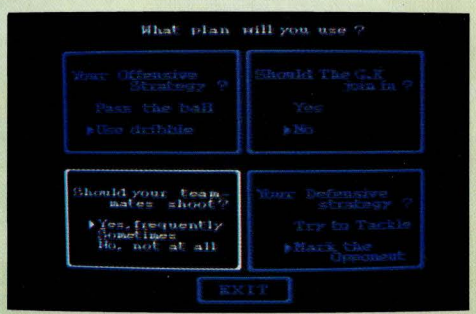
CHECK YOUR POSITION!

Du bist Mannschaftskapitän und steuerst nur diese eine Spielfigur. Wenn Du nicht im Screen bist, kontrollierst Du Deine Position mit dem Mini-Spielfeld direkt unter dem Spielbereich. Dort kannst Du auch Vorlagen und Schüsse aufbauen!

TEAM TACTICS

Vor jedem Match und zur Halbzeit entwirfst Du die Taktik Deines Teams. Passing, Tackling, Schüsse aufs Tor und Dribbling sind zu definieren. Ganz Mutige riskieren sogar, dass der Torhüter am Angriffsspiel teilnimmt! Jede Mannschaft braucht einen anderen Führungsstil, Du musst also experimentieren, bis Du die optimale Taktik gefunden hast.

Während des Spiels steuerst Du nur einen Spieler, der Computer übernimmt den Rest. Die von Dir gewählte Taktik und die Anweisungen, die Du ihnen über die Knöpfe A und B zurufst, bestimmen das Spiel Deiner Mannschaftskollegen. Der Erfolg hängt nicht nur von der Geschicklichkeit Deines Spielers ab, sondern auch von Deinen Führungsqualitäten als Kapitän!



PLAYER SKILLS

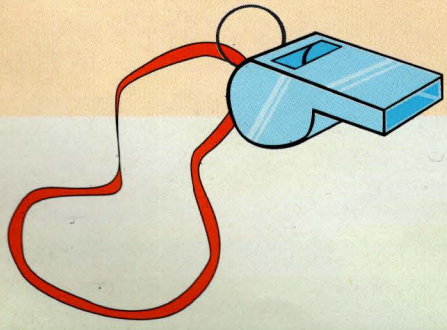
Die Steuerung von "Nintendo World Cup" ist besonders vielseitig und sorgt für die unterhaltsamsten Matches seit Italia '90. Ob Vorlagen oder Kopfbälle von einem Spieler zum anderen, Querpässe bis weit in den gegnerischen Strafraum hinein oder Gegenangriffe mit langen Pässen - Du hast die Qual der Wahl! Wirklich spektakuläre Angriffe erzielst Du mit getauchten Kopfbällen oder Überkopfschüssen, die Dir einen "Supershot" bringen. Der bedeutet bei schwächeren Gegnern fast immer ein Tor, starke Teams können den Schuss aber abfangen, wenn der Goalie gut aufpasst. Weil die Supershots so schön sind, hast Du nur fünf pro Halbzeit - verschwende sie nicht!

Wenn Du alle Supershots aufgebraucht hast, steht Dir als letzter Ausweg immer noch der Stepkick zur Verfügung. Dabei musst Du eine gewisse Anzahl Schritte machen, bevor Du schliesslich einen superschnellen Schuss abfeuerst, der auch dem besten Tormann keine Chance lässt. Versuche also, die erforderliche Anzahl Schritte für Deine Mannschaft herauszufinden - der Vorteil über Deine Gegner ist gewaltig!

FOUR PLAYER MATCHES

Beim "Nintendo World Cup" können je zwei Spieler im Turniermodus zusammen spielen oder bis zu vier Spieler im Alleingang ihre Kräfte messen.

Beim "einfachen" Zwei-Spieler-Match spielt Dein Team gegen das Team eines Freundes. Oder Ihr spielt mit dem NES Four Score™ mit bis zu zwei Spielern auf jeder Seite! Dabei kommt es auf die Teamarbeit an, Dein Mitspieler muss also wissen, welche Taktik Du planst und welche Tricks Du im Ärmel hast!

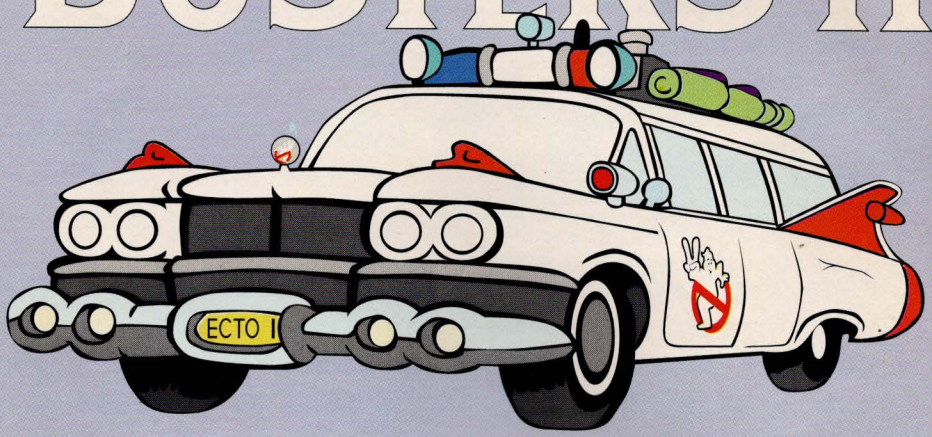


THE FINAL WHISTLE

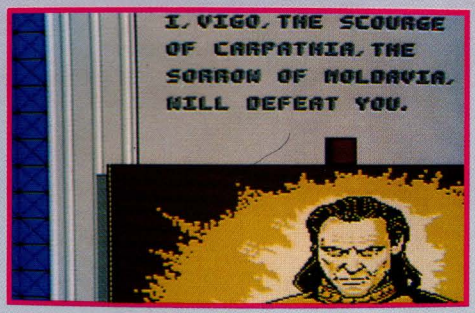
Der deutsche Flügelstürmer zieht links an zwei argentinischen Verteidigern vorbei. An der Seitenlinie stoppt er und bemerkt, dass sein Mittelstürmer ungedeckt ist. Er zielt den Ball genau vor den deutschen Stürmerstar, der mit einer eleganten, fliessenden Bewegung zum Schuss mit dem linken Fuss ansetzt...

TOOOOOOR!!

GHOSTBUSTERS II



FIVE YEARS LATER...



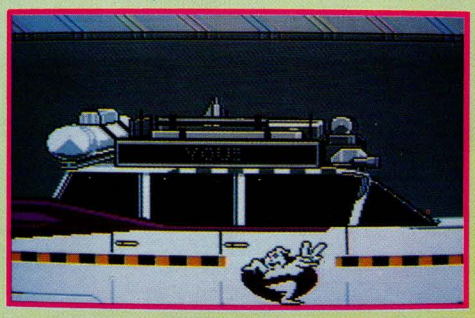
Im New York der 90er Jahre sind die Heldentaten der Ghostbusters in Vergessenheit geraten. Wieder ist der Big Apple durch und durch verrottet. Das könnte eine Reihe von Ereignissen auslösen, an deren Ende die Zerstörung der Welt steht...

Von den New Yorkern unbemerkt, fliesst ein schleimiger Fluss unter der Stadt. Der Schleim stammt von der Gier und Bosheit der Stadtbewohner, und der Fluss verläuft genau unter der Kunstgallerie, wo Vigo, der böse Tyrann des 17. Jahrhunderts, in einem Porträtgemälde in der Falle sitzt. Er wartet auf Silvester, wo er die ganze, im Schleim enthaltene Verderbtheit sammeln und seine Macht auf die ahnungslose Menschheit loslassen wird - das heisst, wenn ihn niemand aufhält. So, who you gonna call?

WE'RE READY TO BELIEVE YOU (AGAIN!).

Hi - Wir sind die Ghostbusters! Wir fürchten uns nicht vor Geistern, und wir werden den Schleim in das Höllenloch zurückbefördern, aus dem er gekommen ist. Aber wir brauchen Deine Hilfe. Wir liefern die Slimeblowers, sämtliche Ghostpacks, die Du Dir vorstellen kannst, und sogar eine Turbolader-Version von Ecto-1 - aber den Rest musst Du selber machen. Nur eines noch - ärgere Dich nicht, wenn Dein erster Einsatz schiefgeht. Schliesslich wollen wir nicht, dass Du wie alle anderen vor Schleim triefst!

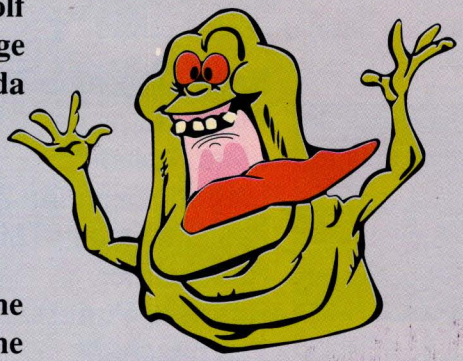
ECTO-1



Vergiss die Sonderlackierung und die "New Kids" Kassette - dies ist kein Auto für Sonntagsausflüge, sondern ein Geisterjägerfahrzeug mit allen technischen Finessen und Kräften, die Dich aus dem Schleim heraushalten können. Zusätzlich gibt's Zwei-Wege-Slimeblowers, die sogar mit dem hässlichsten Bozo fertigwerden. Von Zeit zu Zeit brauchst Du diese Kreatur, um durch die schleimverseuchten Strassen von New York zu kommen, sei also nett zu ihr. Und bitte, verzichte auf Kavalierstarts - wir sind Geisterjäger, keine Verrückten. Halte Dein Fahrzeug sauber - kein Ghostbuster mit einem Rest Selbstachtung würde auch nur den geringsten Schmutzfleck auf seinem Ecto-1 dulden. Kapiert?

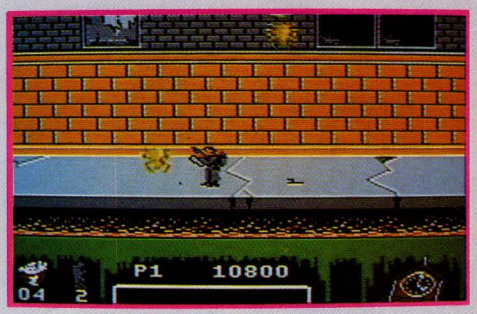
NEW YORK, NEW YORK

Wo sonst ausser in New York könnte so etwas passieren? Zwölf Millionen total verdorbene Menschen ergeben eine ganze Menge Schleim, der sich noch dazu ständig ausbreitet. Jemand wird da saubermachen müssen. Wir glauben, dass Du der Richtige bist - im Kino hat es schliesslich auch geklappt...



STAGE 1 - THE SEWERS

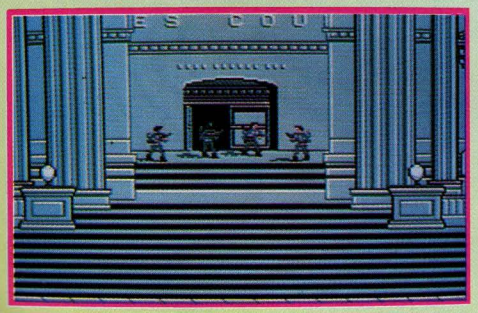
In diesen Kanälen kommt man ganz schön herum! Du wirst hier keine Schildkröten finden (höchstens einige verstorbene) und auch keine "Bad Dudes", sondern vor allem Schleim und einige Geister als Draufgabe. Es geht darum, die Geister zu erschiessen oder in Fallen zu locken und die Ghostbuster Symbole einzusammeln, während Du dem Ausgang zustrebst. Einige der kleinen Schleimer lassen sich aber nicht erschiessen oder fangen, Du musst über sie hinwegspringen. Nebenbei bemerkt, wenn Du zwanzig Ghostbuster Symbole gesammelt hast, kannst Du sie bei uns gegen einen zusätzlichen Mann eintauschen - die Jagd lohnt sich also!



STAGES 2+4 - HITTING THE ROAD

In der zweiten und vierten Spielstufe kommt es auf Deine Fahrkünste an (Du hast doch sicher einen Führerschein, oder etwa nicht?!). Du fährst mit Ecto-I durch die Strassen, weichst Strassensperren aus, hetzt den Geistern hinterher und springst mit den Turbopfeilen über die grössten Schlaglöcher, die Du je gesehen hast (die Behörden sollten sich wirklich mehr um den Strassenzustand kümmern!). Hol Dir die Zusatzwaffen, die die Strassen herunterrollen - sie verschaffen Dir einen leichten Vorteil über Deine paranormalen Feinde.

STAGE 3 - DRAMA IN THE COURTROOM



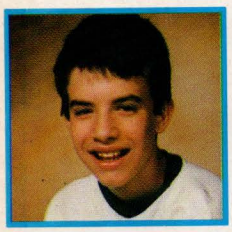
Sogar die Gesetzeshüter sind vom Schleim befallen. Der Richter hat Dir eine Strafe wegen Ruhestörung aufgebrummt, weil er nicht an Geister glaubt - zumindest bis jetzt! Im Gerichtssaal kommt es zu tumultartigen Szenen, wenn Du hinter den Geistern herjagst. Fange Dir unbedingt die grössten Exemplare als Beweisstücke für die Berufung ein!

Es gibt noch drei weitere übernatürliche Ebenen (macht insgesamt sieben Spielebenen, falls Ihr nicht aufgepasst habt!). Spielt doch mit, wenn Ihr den Mut dazu habt - wir garantieren ein rundum gelungenes, absolut einmaliges Abenteuerspektakel. So, who you gonna call?!

Steckbrief Spielberater

Name: Riccardo Tecchio.
Alter: 10.
Land: Italien.
Lieblingsspiele:: Zelda, Fester's Quest, TMHT, Robowarrior.
Höchste Punktezahlen:FQ in 1 Tag geschafft. Robowarrior über 1 Million Punkte. Kid Ikarus 830,000 Punkte.
Hobbies: Nintendo spielen.
Größter Wunsch: Simon's Quest zu Ende spielen.

Name: Philip Dese.
Alter: 11.
Land: England.
Lieblingsspiele: Blades of Steel, SMB.
Höchste Punktezahlen: Super Mario Bros. ohne Warping geschafft.
Hobbies: Fußball, Billard und NINTENDO spielen.
Größter Wunsch: Billardspieler werden.



Name: Christ Arts.
Alter: 14.
Land: Holland.
Lieblingsspiele: Robocop, Top Gun, Metal Gear, TMHT.
Höchste Punktezahlen: Robocop in 4 Tagen geschafft. LOZ mit 3 Leben und Double Dragon in 5 Tagen geschafft (mit meinem kleinen Bruder).
Hobbies: Fußball, American Football und Nintendo.
Größter Wunsch: Metal Gear zu Ende spielen und Pilot einer F14 Tomcat zu werden.

Name: Cyril Mason.
Alter: 16.
Land: Frankreich.
Lieblingsspiele: Double Dragon II, TMHT, Batman und SMB 2.
Höchste Punktezahlen: DDII in 2 Tagen und Batman in 5 Tagen geschafft.
Größter Wunsch: als Spieleberater für NINTENDO zu arbeiten.

Name: Sebastian Ruf.
Alter: 12.
Land: Österreich.
Lieblingsspiele: ZELDA II, Double Dragon II.
Höchste Punktezahlen: Double Dragon II 867900 Punkte.
Hobbies: Tischtennis, Basketball, Bücher, NINTENDO.
Größter Wunsch: alle erhältlichen Progrmmcassetten durchspielen.

Name: Eduardo Lucas Calderon.
Land: Spanien.
Lieblingsspiele: Super Mario Bros. 1 & 2, The Legend of Zelda, Track & Field II, World Wrestling.
Höchste Punktezahlen: World Wrestling in 1 Tag geschafft, Double Dragon II in 1 Woche gesschafft.
Hobbies: Fußball, Skateboarden, NINTENDO und Game Boy spielen.
Größter Wunsch: alle erhältlichen NES Programmcassetten durchspielen.

HÖCHSTPUNKTZAHLEN

Batman

Bas Van Zomren	128300

Cobra Triangle

Gertjan Vriens	Finish
Philippe Bourroux	999990

Double Dragon II

David Leras	140950
Cyril Hermans	18320

Golf

Miss P Knight	-18
Michael Muller	-15
Tim Martin	-14
Mark Cookson	-12
Eduardo Bacza	-12
Ines De Bagnation	-10
Alejandro Faull	-8

Gradius

Alban Coutant	9999900
Thierry Hairson	7008500
Chafak Erbay	5508400
Alex Meloy	3459500
M. Jose Toyos Lombardia	2187400

Gunsmoke

Stijn Neirynck	Finish
Erik Jan De Wit	800040

Kung Fu

David Goundry	968930
Fabrice Chapron	946090
Mark Cookson	815540
Marco Ferrandi	760630
Gary Morrison	608580
Juan Carlos Martinez	589000
Jonathan Goundry	542590
Cedric Perlot	525470

Lifeforce

Inigo Arias Antiguedad	657210
Paul Halse	531540
Karl Smith	440000
Ellen Newton	438470

Mach Rider

Philippe Garnier	1225300
Anna Margarit Banus	659190
Ivan Perez Carrelero	475470
Steve Van Cauter	406390
Benedikt Pijpe	353350

Pinball

Dennis Melissant	900510
Enrjque Roca Rau	426720
Michele Wunsch	399640
Pere Mare Franquet	210510
Daniel Monzon	185740
Luis Fernando De Rivero	144930

RC Proam

Alvaro Izquierdo Gallego	422658
Sandro Spalletti	422560
Davide Cerchio	416454
Xavier Baguet	362298
Andrea Antonelle	328315
Robbie Took	290711
Mickael Rodrigue	277468
Federico Pirotti	228544
Estaban Bofill	217196
Luis Alberto Martinez	201121
Christopher Court	186669

Rush N Attack

Christophe Omczad	3326400
David & Keith Cooper	1656300
Alejandro Faul	1546700
Fernando Martinez	1039800

Robowarrior

A. Bouter	9800300
Riccardo Tecchio	1131400

Trojan

Sebastian Tabet	430400
Patrice Brujaille-Latour	417850
Luis Jorda	340500
Ben Mullinger	192400
Stefano Caruggi	164100
Danny Hufschmidt	153850
Alessandro Turco	141700
Alejandro Fernandez	139700
Alessandro Pagano	123750

TMHT

Santiago Ivan Garcia	1810700
Stephane Gilbert	1037000
German Salvador	340300

Wizards and Warriors

Luc Saint Georges	574360
Luis Junguili Frjsarri	486540

So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese Höchstpunkzahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen,Alter, Anschrift an:
Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg oder
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

TOP TEN GAMES

1 SUPER MARIO BROS 2
2 LEGEND OF ZELDA
3 ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
4 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
5 TRACK AND FIELD II
6 SUPER MARIO BROS
7 SIMONS QUEST
8 BATMAN
9 CASTLEVANIA
10 DOUBLE DRAGON II

Damit ist Super Mario Bros. 2 bereits zum dritten Mal hintereinander Spitzenreiter unserer Leser-Hitliste. Wir möchten aber nicht ausschliessen, dass ihm unsere gepanzerten Helden schon in Heft 2/1991 ernsthaft Konkurrenz machen könnten!

Luigi war schwer damit beschäftigt, die Resultate der Hitliste auszuwerten. Macht es ihm ruhig noch ein bisschen schwerer und schickt auch weiterhin Eure Bewertungen an die übliche Club Nintendo Adresse! Schreibt uns Eure fünf Lieblingsspiele in der Reihenfolge von eins bis fünf, und vergesst nicht, Name, Adresse und Mitgliedsnummer anzugeben. Wir erstellen dann für Euch die einzige europaweite Club Nintendo Leser-Hitliste!

GREMLINS 2

RETURN OF MOGWAI MANIA

In dieser erstaunlichen Filmumsetzung sollst Du die Rolle von Gizmo (das ist der niedliche Gremlin!) übernehmen und Deine Gremlin-Kollegen davon abhalten, in New York Amok zu laufen! Angeführt von Mohawk, dem bösesten Gremlin aller Zeiten, will diese neue Mogwai-Bande das gesamte Clamp Centre in ihre Gewalt bringen - kein schöner Gedanke! Du musst Gizmo helfen, die Bande aufzuhalten, sonst könnte nächstes Mal der Fernseher explodieren...

GREMLIN FACT FILE

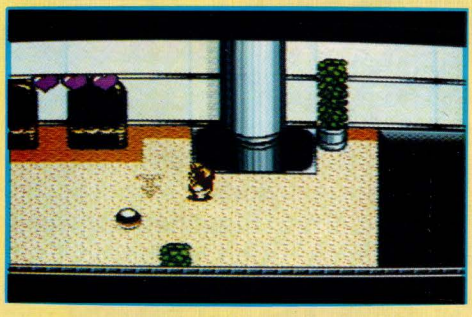
NAME:	GIZMO
RASSE:	MOGWAI (GREMLIN)
VERBÜNDETE:	SEIN BESITZER, BILLY, UND MR. WING
KRÄFTE:	SUPERJUMP, KANN ALLTÄGLICHE GEGENSTÄNDE IN GREMLIN-ABWEHRWAFFEN VERWANDELN!

WICHTIGE HINWEISE:

NICHT NACH MITTERNACHT FÜTTERN!
NICHT GRELLEM LICHT AUSSETZEN!
DARF NICHT IN DIE NÄHE VON WASSER GELANGEN!

THE SHOP

Auf jeder Spielebene stösst Gizmo mehrere Male auf Mr. Wing, der Gizmo im Tausch gegen Kristallkugeln mit bestimmten Gegenständen versorgt. Du solltest also immer einen ausreichenden Vorrat Kristallkugeln haben, bevor Du einkaufen gehst! Kaufen kannst Du zum Beispiel Ballons, mit denen Gizmo über Fallgruben schwebt, und Herzen, die dem tapferen Mogwai zu neuen Kräften verhelfen.



MOGWAI WEAPONS

Zu Beginn des Spiels verfügt Gizmo nur über eine Tomate, mit der er die Gremlins bewirft. Aber wenn er eine ganze Spielebene abschliesst, erhält er jedesmal eine neue Waffe - zum Beispiel den Match, mit dem er einen Feuerball abschiesst, Pfeil und Bogen, oder eine tödliche Büroklammer!

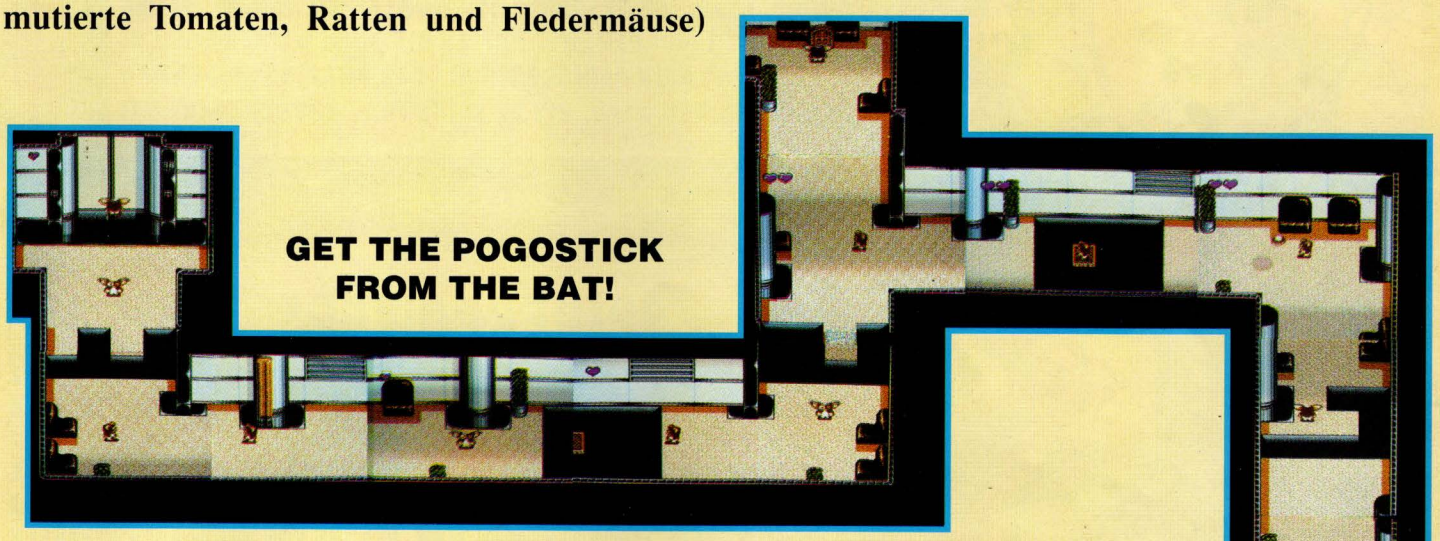
Gizmo darf auch Gegenstände einsammeln, wenn er bestimmte Feinde besiegt. Mit einem Blitzlicht kann er alles auf dem Screen vernichten, mit einer Sprungfeder seine Feinde zermalmen und mit einer Stoppuhr die Zeit messen!

THE CLAMP CENTRE

Zu Beginn des Spiels wird Gizmo in den Labors des riesigen Clamp Centre gefangen gehalten. Billy befreit ihn aber, sobald er von den Plänen der anderen Gremlins erfährt. Jetzt geht das Abenteuer erst richtig los!

Als erste Aufgabe bahnt sich Gizmo seinen Weg vom Labor zu den Aufzügen, die ihn zu Billys Büro führen. Eine Reihe von Fallgruben (und dazu noch mutierte Tomaten, Ratten und Fledermäuse) bereiten ihm zwar einige Probleme, aber mit Deiner Hilfe sollte er den nächsten Spielabschnitt erreichen!

Im zweiten Stock angelangt, durchstreift Gizmo die Korridore und Räume auf der Suche nach Billys Büro, wo ihn eine neue Waffe erwartet. Mit Blitzlicht und Sprungfeder bist Du für den Kampf gerüstet, aber nimm Dich vor den Mutant Spiders in acht!



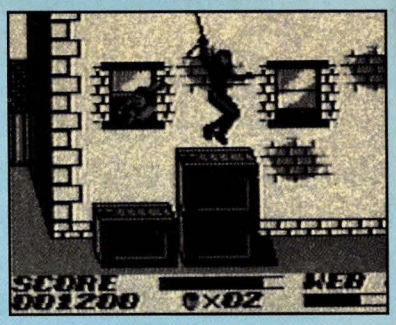
LEAD GIZMO TO VICTORY!

Die Gremlins machen Gizmo das Leben nicht leicht. Sie werfen ihn in den Luftkanal, bekämpfen ihn im Keller und verfolgen ihn in einer wilden Jagd durch die Fernsehstudios und geradewegs zurück zum Genlabor. Wenn Gizmo das alles überlebt, kann er die letzte Spielebene in Angriff nehmen, wo ihn eine echte Überraschung erwartet...

Für alle, die Spass und echte Herausforderung von einem Abenteuerspiel erwarten, ist "Gremlins 2" wie massgeschneidert! Ein rundum gelungenes Game Pak mit phantastischer Grafik, einer faszinierenden Rahmengeschichte zwischen den Spielstufen und viel erstklassiger Action. Unbedingt zugreifen!

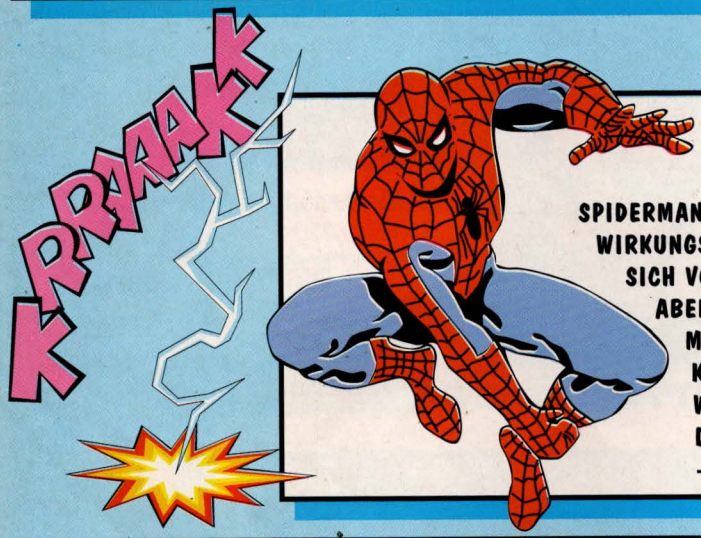
START

the AMAZING SPIDER-MAN



HELP WEBHEAD SAVE MARY JANE!

PETER PARKERS SCHÖNE FRAU, MARY JANE, IST VON EINER BANDE BÖSER SUPERSCHURKEN ENTFÜHRT WORDEN. WIE HÄTTEN SIE AUCH WISSEN SOLLEN, DASS PETERS ALTER EGO KEIN GERINGERER ALS DER AMAZING SPIDERMAN IST, DER NICHT RUHEN WIRD, BIS ER SEINE FRAU ZURÜCKBEKOMMT!

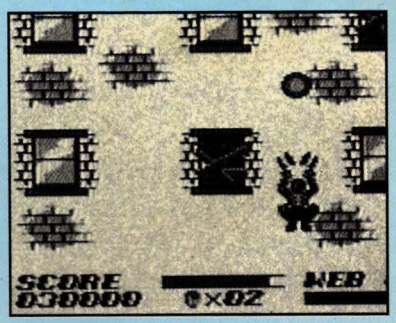


SPIDERPOWERS

SPIDERMAN VERFÜGT ÜBER ZAHLREICHE SUPERKRÄFTE, DIE NICHT GANZ WIRKUNGSLOS SIND (SEINE WEBSHOOTERS SIND GROSSE KLASSE!). ER KANN SICH VON DÄCHERN SCHWINGEN UND KNALLHARTE WEBBALLS ABFEUERN - ABER NUR IN EINER BEGRENZTEN ANZAHL, PASS ALSO AUF, DASS DIR DIE MUNITION NICHT AUSGEHT! SPIDEY HAT AUCH ÜBERMENSCHLICHE KRÄFTE, EINEN SECHSTEN SINN, DER IHN VOR DROHENDEN GEFAHREN WARNT, UND DIE FÄHIGKEIT, SICH AN WÄNDEN FESTZUHALTEN. ALLE DIESE AUSSERORDENTLICHEN KRÄFTE BRAUCHT ER FÜR SEIN ABENTEUER - JE SCHNELLER DU SIE BEHERRSCHST, DESTO BESSER FÜR DICH!

SPIDERMAN'S ENEMIES!

VIELE VON WEBHEADS GRÖSSTEN FEINDEN HABEN IN DIESEM GAME BOYTM TITEL IHREN GROSSEN AUFTRITT. ALS ERSTES MUSS SPIDERMAN DEN HYPNOTISCHEN FÄHIGKEITEN DES OBERBÖSEWICHTS MYSTERIO AUSWEICHEN. AUF DEN DÄCHERN VON NEW YORK BEGEGNET ER DEM GREEN GOBLIN UND IM WEITEREN SPIELVERLAUF VIELEN ANDEREN VERBRECHERBOSSEN, WIE SCORPION, RHINO UND SEINEM ERZRIVALEN DOCTOR OCTOPUS. NEW YORKS GRÖSSTER SUPERHELD HAT WIEDER MAL ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN!



ALS OB DIESE BÖSEWICHTE NOCH NICHT GENÜGTEN, MUSS SPIDERMAN ZUERST DIE GEDUNGENEN ROWDIES UND SCHLÄGER AUSSCHALTEN, DIE IM DIENSTE SEINER FEINDE STEHEN. SEINE ABENTEUER FÜHREN IHN DURCH NEW YORK, ÜBER DIE SKYLINE, IN DIE SUBWAY, DURCH DEN CENTRAL PARK UND SOGAR IN DIE UNTERIRDISCHEN KANÄLE (ACHTUNG BISSIGE ALLIGATOREN!). ES IST EBEN VERDAMMT HART, EIN SUPERHELD ZU SEIN...!

GARGOYLE'S QUEST

SAVE THE GHOUL REALM!

Das einstmals friedliche Koboldreich wurde von marodierenden Eindringlingen angegriffen, die eine Spur der Verwüstung durch das Land ziehen. In Deiner Rolle als Firebrand, einem jungen und beherzten Gargoyle, sollst Du das Koboldreich betreten und das Geheimnis der Magic Flame enträtseln - der einzigen Waffe, die Deine Feinde zerstören kann. Keine leichte Aufgabe, die Dir bevorsteht - wirst Du den langen, harten Kampf gewinnen?

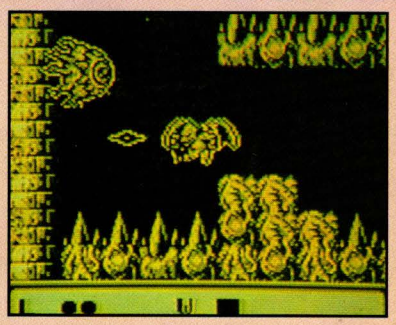
ENTERING THE REALM

"Gargoyle's Quest" ist in zwei verschiedene Screens unterteilt - den Action-Screen und den Adventure-Screen. Teil eins Deiner Mission beginnt auf dem Action-Screen, wo Du das Portal des Koboldreichs erreichen musst, bevor es sich schliesst. Dutzende von Eindringlingen wollen Dich davon abhalten, Fallen und Hindernisse stellen sich Dir in den Weg. Wenn Du das Portal erreichst, bekommst Du es zuerst mit einem riesigen Skelettfisch zu tun, bevor Du Zutritt zum Koboldreich erlangst.

Immer wenn Du einem Monster begegnest oder ein Schloss betrittst, wechselt das Spiel automatisch auf den Action-Screen. Deine Gargoyle-Kräfte ermöglichen Dir hier begrenztes Fliegen, Festhalten an Mauern und das Abschiessen von Feuerkugeln. Auf vielen Action-Screens liegen Phiolen herum - die solltest Du unbedingt einsammeln, Du kannst sie später gegen Gegenstände eintauschen!

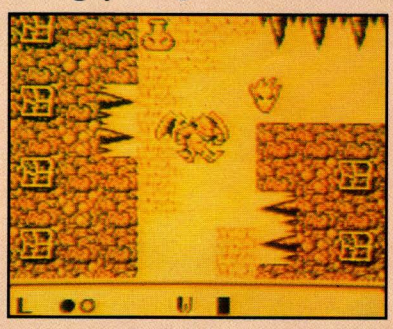
INSIDE THE REALM

Sobald Du das Koboldreich betrittst, wird auf den Adventure-Screen mit Vogelperspektive umgeschaltet. Hier beginnt die eigentliche Reise - Du erkundest das Koboldreich, immer auf der Suche nach Städten, deren Bewohner Dir Hinweise für Deine Mission geben können. Einige der einflussreicheren Bürger können Dir auch Aufgaben stellen. Führst Du diese erfolgreich aus, so wirst Du mit äusserst nützlichen Gegenständen belohnt.



COMPLETING THE QUEST

"Gargoyle's Quest" ist ein sehr komplexes und wirklich faszinierendes Abenteuerspiel, das Dich wochenlang in Atem hält. Es ist das erste Spiel seiner Art und ein absolutes Muss für Adventure Fans!



DOUBLE DRAGON

THE LEE BROS. HIT THE GAME BOY!

Die "Double Dragon" Story ist allen NES Freunden schon hinlänglich bekannt - also höchste Zeit für eine neue Geschichte auf dem Game Boy™! Wieder muss Billy Lee die Shadow Warriors bekämpfen (dieses Mal in prachtvollem Monochrom), um Marion zu retten und den Anführer der bösen Buben zu stellen. Wetten, dass ihm die Antwort nicht gefällt...

CONTROLLING YOUR DOUBLE DRAGON WARRIOR

Mit der Game Boy™ Version von "**Double Dragon**" kannst Du alle neun Angriffsarten einsetzen, ohne wie mit dem NES Erfahrungspunkte sammeln zu müssen. Die Schläge und Kicks sind schnell erlernt, aber Bewegungen wie Schulterwürfe und Spinkicks brauchen schon etwas Übung, bis sie perfekt sitzen.

Wie bei den NES "**Double Dragon**" Titeln kannst Du Waffen aufsammeln, die Dir beim Spiel helfen - zum Beispiel Baseballschläger, Peitschen und Messer, also eine ganz ordentliche Sammlung!

THE DOUBLE DRAGON MISSION

Vier Spielstufen voll atemberaubender Action erwarten jeden angehenden Kriegskünstler. Die erste Stufe spielt in den Strassen der Stadt, wo Du den verschiedensten Schlägertypen begegnest, bis Du schliesslich auf Abobo triffst, der die Ausfahrt aus der Stadt blockiert. Geh von der Seite auf ihn los, und zermürbe ihn mit einigen gut plazierten Schlägen.

Im Industriegebiet von Stufe zwei musst Du einer Reihe von Leitern und beweglichen Plattformen ausweichen und dabei noch mehr Shadow Warriors bekämpfen. Achte auf die Abgründe am Rand der Plattformen - Deine Feinde könnten der Versuchung nicht widerstehen, Dich hinunterzustossen!

Das spannungsgeladene Game Pak bietet zwei weitere Spielebenen mit neuen Fallen und Herausforderungen. Und mit der Zwei-Spieler-Option (über das Game Link) kannst Du in einer geschlossenen Arena gegen einen Freund antreten. Dieses Spiel ist ganz sicher sein Geld wert!

Eine Nintendo Premiere! Wetten, dass "**Dr. Mario**" nicht nur auf dem NES, sondern auch auf seinem tragbaren kleinen Bruder, dem Game Boy™, ein echter Knüller wird? Das Gameplay ist in Miniatur genauso gut, und die Faszination des Spiels hat uns wochenlang an den Screen gebannt! Gruppiere die Vitamine so, dass Du die Mikroben tötest, aber fülle auf keinen Fall Flaschen auf, in denen sich noch Mikroben tummeln, oder das Spiel ist aus! Mit der interaktiven Zwei-Spieler-Option wird "Dr. Mario" auf dem Game Boy™ zum absoluten Dauerspass!

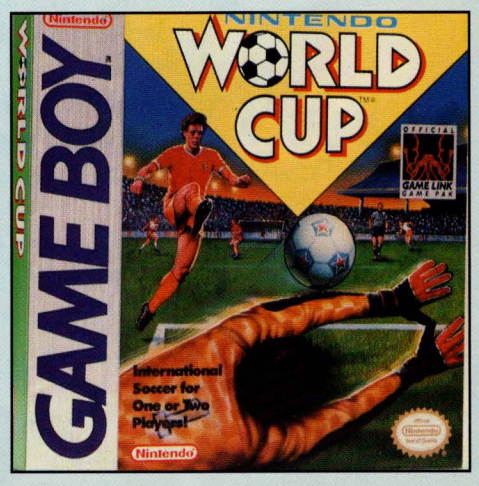
Und nun der zweite Streich! Eine weitere Neuerscheinung auf NES und Game Boy™ ist "**Burai Fighter/Burai Fighter Deluxe**", mit einer Vielzahl von Spielebenen und rasanten Actionszenen.

Bewegungsfreudigen Game Boy Fans steht ebensoviel Spannung ins Haus wie NES Besitzern - an diesem Spiel kommt keiner vorbei!

THE Chessmaster®

Das beliebteste Strategie-Brettspiel der Welt gibt's jetzt auch auf dem Game Boy™! Schach ist ein absolut zeitloses Spiel, eine Mischung aus intelligentem Denksport und Dauerspannung. Du kannst entweder gegen den Game Boy™ - nicht gerade der leichteste Gegner - oder mit dem Game Link gegen einen Freund antreten. Die vielen Optionen, die man sonst nur bei technisch ausgereiften Schachcomputern findet, sind Herausforderung für viele Monate - für Anfänger oder Grossmeister!

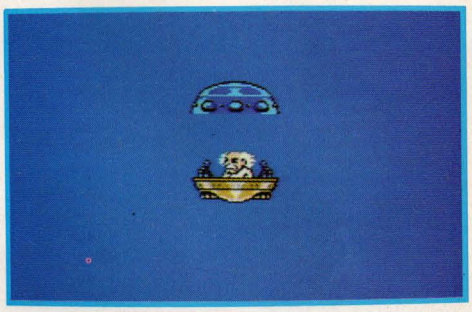
Eine der aufregendsten Neuerscheinungen auf dem Game Boy™ ist "**Nintendo World Cup**", das dem spektakulären NES Titel an Action nicht nachsteht. Dein Ziel ist der Gewinn des Weltcupfinales und der begehrtesten Trophäe im Fussball. Die Kombination aus höchstem Fussballspass, einzigartiger Taktik und Teamarbeit ergibt unschlagbare Matches - ein Spiel, das sich kein Fussballfan entgehen lassen sollte!



Tips & Tricks

MEGA MAN 2

Der teuflische Dr. Wily führt wieder einmal nichts Gutes im Schilde, und nur Mega Man kann ihn aufhalten! Weil das gar nicht so leicht ist, geben wir Euch einige Tips mit auf den Weg!

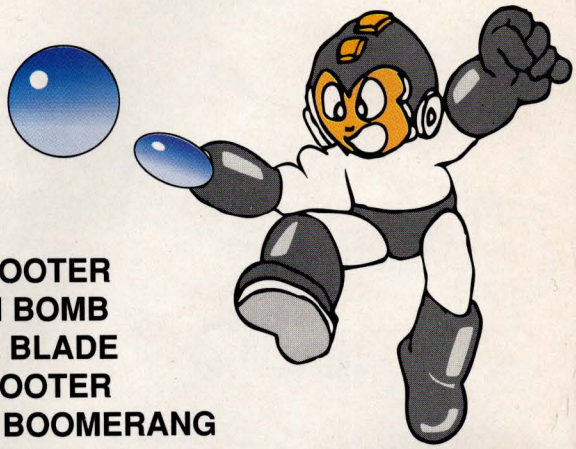


ORDER OF STAGES

Wenn Du Dich an die folgende Reihenfolge hältst, bekommst Du die Waffen, um die meisten der Bösewichte zu zerstören und kannst die Gegenstände 2 und 3 schon frühzeitig einsammeln.

SPIELSTUFEN UND WAFFEN

1 AIR MAN	GUN
2 METAL MAN	GUN
3 CRASH MAN	AIR SHOOTER
4 WOOD MAN	CRASH BOMB
5 FLASH MAN	METAL BLADE
6 QUICK MAN	AIR SHOOTER
7 BUBBLE MAN	QUICK BOOMERANG
8 HEAT MAN	BUBBLE LEAD

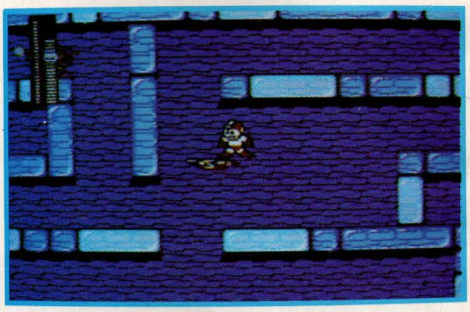


MEGA TIPS

Hohe Plattformen kannst Du mit dem Jetsled erreichen, indem Du hochspringst und ihn aus der Luft abfängst. Dann springst Du auf den Jetsled und gleich danach auf die Plattform.

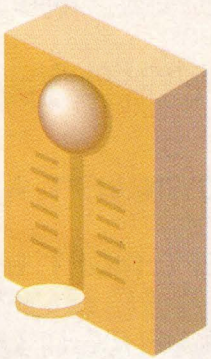
Mit den Metal Blades kannst Du Kaninchen, Hunde, Fische und Frösche auf den Wood Man und Bubble Man Stufen stoppen.

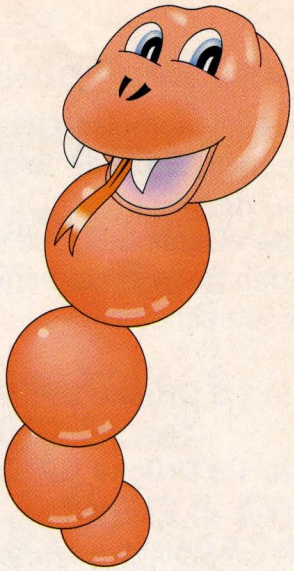
Auf der Quick Man Stufe verwendest Du die Flash Man Power (Stoppuhr), um die Balken auf dem Screen aufzuhalten.



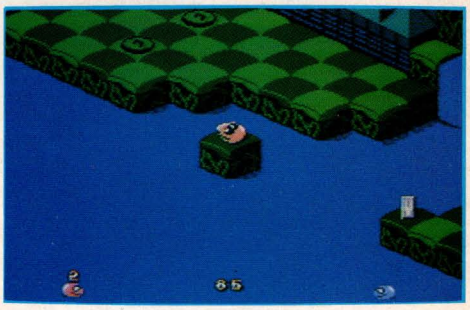
Der Blattschild verbraucht keine Energie, wenn Du einfach stillstehst und den Schild um Dich kreisen lässt. Mit dieser Technik vernichtest Du zum Beispiel die Vögel, die aus den zerbrochenen Eiern schlüpfen.

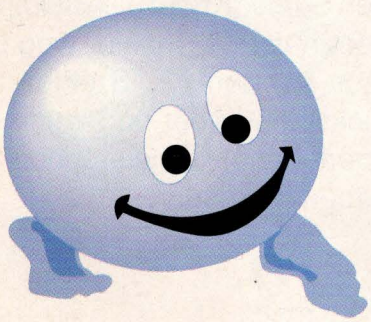
SNAKE RATTLE N ROLL



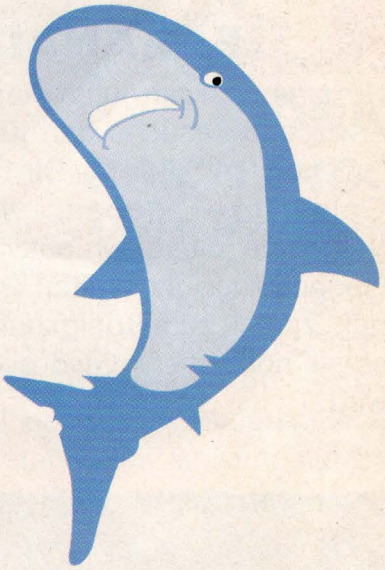


Es gibt einige nützliche Abkürzungen in dem Spiel, mit denen unsere zwei Schlangen die verschiedenen Welten etwas schneller hinter sich bringen können. Die erste Abkürzung befindet sich auf Spielstufe eins beim ersten einzelnen Baumstamm im Wasser. Wenn Du auf ihm auf und ab hüpfst und dabei die Zunge herausstreckst, gelangst Du direkt zu Stufe drei! Bevor Du das tust, solltest Du Dir allerdings das Extraleben von Big Foot etwas später in Stufe eins besorgen.

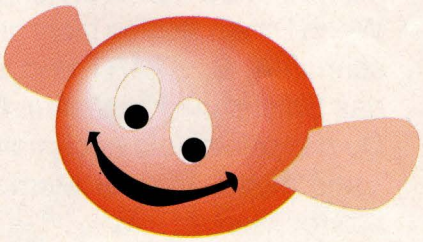




Sobald Du auf Stufe drei bist, kannst Du mit der Suche nach der nächsten Abkürzung beginnen. Die erfordert viel schwierigere Sprünge als die erste, fasse Dich also in Geduld! Du musst den Screen hier auf der Abbildung suchen und Dir den dazugehörigen Beschleunigungsschlüssel holen. Dann springst Du zuerst auf die linke, dann auf die rechte Seite vom Dispenser und zielst dabei auf den Deckel gleich rechts vom Dispenser.



Als nächstes folgt der schwierigste Sprung - Du musst die Plattform links von den Stacheln erreichen. Schliesslich springst Du links zur Plattform neben dem nächstgelegenen Dispenser und dann auf den Deckel. Stufe fünf, wir kommen!!



Es bleibt nur eine Abkürzung übrig, die ebenfalls in Spielebene eins versteckt ist. Aber wo genau?! Das musst Du schon selbst herausfinden! Viel Glück!

Tips von den Profis

DOUBLE DRAGON II

Hier eine komplette Auflistung der Continue Codes für Double Dragon II. Beachte folgendes: wenn Du von Stufe 7 in Stufe 9 fortsetzen willst, mußt Du einen Controller am 2. Eingang anschließen, um den Continue Code einzugeben!
Gib den Code entsprechend der letzten Spielstufe ein, wenn GAME OVER erscheint.

Stufe 1-3 Drücke UP, RIGHT, DOWN, LEFT, A, B.

Stufe 4-6 Drücke UP, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, A.

Stufe 7-9 Drücke A , A, B, B, DOWN, UP, RIGHT, LEFT (Controller 2)

BUBBLE BOBBLE

Um auswählen zu können in welchem Level Du beginnen möchtest, gib folgenden Code ein: DDFFI. Danach mit A und B Knopf den gewünschten Level auswählen!
Ein anderer Trick ist, wenn das Spiel des anderen Spielers zu Ende ist, drücke Pause und dann den Select-Knopf. Dies nimmt 1 Leben vom 1. Spieler weg und gibt es dem 2. Spieler. Es funktioniert aber nur, wenn der überlebende Spieler noch ein Leben in Reserve hat.

FAXANADU

Um einen wirklich guten Start zu erwischen besuche den König in der ersten Stadt, der Dir 1500 Goldstücke geben wird. Verwende diese für nützliche Gegenstände und Waffen. Dann geh' zurück zum König, der Dir sogar noch mehr Geld geben wird.

GOLF (GAME BOY)

Hier ein nützlicher Tip, den Du sicherlich nicht beim US Open verwenden könntest! Wenn Dir ein Schlag nicht gelingt drücke schnell A, B, START und SELECT um das Spiel zurückzustellen. Dann kannst Du dasselbe Hole nochmals versuchen - und dies Dank der Memory Funktion Deines Game Paks!

Leser Tips

Habt Ihr Probleme und kommt nicht weiter, dann ruft bei der Hotline an. Unsere Spielexperten sitzen am Telephon und versuchen euch zu helfen. Falls besetzt: nochmals anrufen bis du durchkommst. Ihr könnt aber auch schreiben und wir versuchen Euch bald zu antworten. Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für andere Leser habt, schickt Sie ein an folgende Adresse:

Nintendo Fan Club
Lesertips

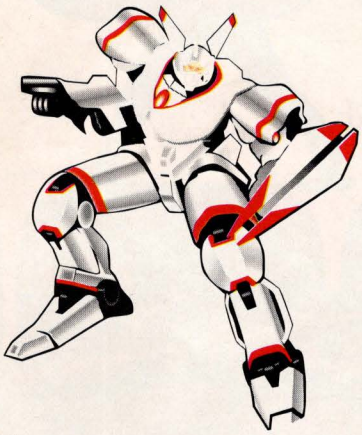
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

PROBOTECTOR

Wenn Du bei Probotector Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A, Start drückst während das Titelbild erscheint, erhältst Du 30 Lines.

Greg Cooper
England



TMHT

Hier ein sicherer und einfacher Trick um Rocksteady (das Nashorn) am Ende der ersten Spielstufe bei der Befreiung von April zu besiegen. Spring zuerst von den Kisten, wenn Dich Rocksteady angreift spring über ihn mit einem Salto und hüpfe dann zurück auf die Kisten. Dann feure mit dem Bo-stick hinunter, bis Du Rocksteady vernichtet hast. Dazu verwendest Du Donatello!

Gary Jones
England

DOUBLE DRAGON II

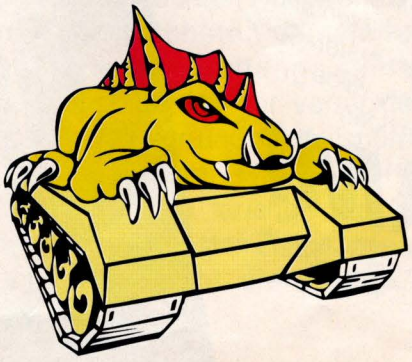
Wenn Du in der Helikopter - Spielstufe glaubst gerade durch die Türe gezogen zu werden, drücke die Start-Taste. Warte ungefähr 3 Sekunden, dann starte das Spiel nochmals - die Türe wird sich jetzt schließen!

Danny Sadler
England

RYGAR

Um Sagila in seinem Lager zu zerstören, gehe am Bildschirm nach rechts und dann nach Links. Dein Widersacher wird sich drehen, sodaß sich Dir die Möglichkeit bietet ihn vielleicht zu besiegen. Dann kannst Du Deine Reise mit einem neuen Schatz fortsetzen!

R. Maurice
Frankreich



MEGA MAN

Hier ein Tip, wie Du Dr. Wily besiegen kannst!
1. Runde: Schieße mit Elektrizität auf den rosaroten Ball, und, sobald er getroffen wird, drücke schnell Pause bis er zerstört ist.
2. Runde: Schieß mit Feuer unter Wily's Maschine. Wenn Du ihn zerstörst, wird er sich vor Dir verbeugen!

H. Berangere
Frankreich
Dennis Zahn
Holland

BIONIC COMMANDO

Wenn Du Dich in einem Gebiet aufhältst, das Du nicht magst, drücke gleichzeitig A, B und START und Du kannst wieder mit voller Energie von Vorne beginnen oder ein anderes Gebiet betreten. Dies ist sehr nützlich wenn Du nur noch sehr wenig Energie übrig hast oder in ein Loch fällst.

Patrick Rietvink
Holland

KONAMI (Europe) GmbH

FIGHTIN'

DRIVIN'

AND SHOOTIN'

AND OF COURSE

ZAPPIN'

ALL IN ONE SWAMP STOMPIN' ADVENTURE

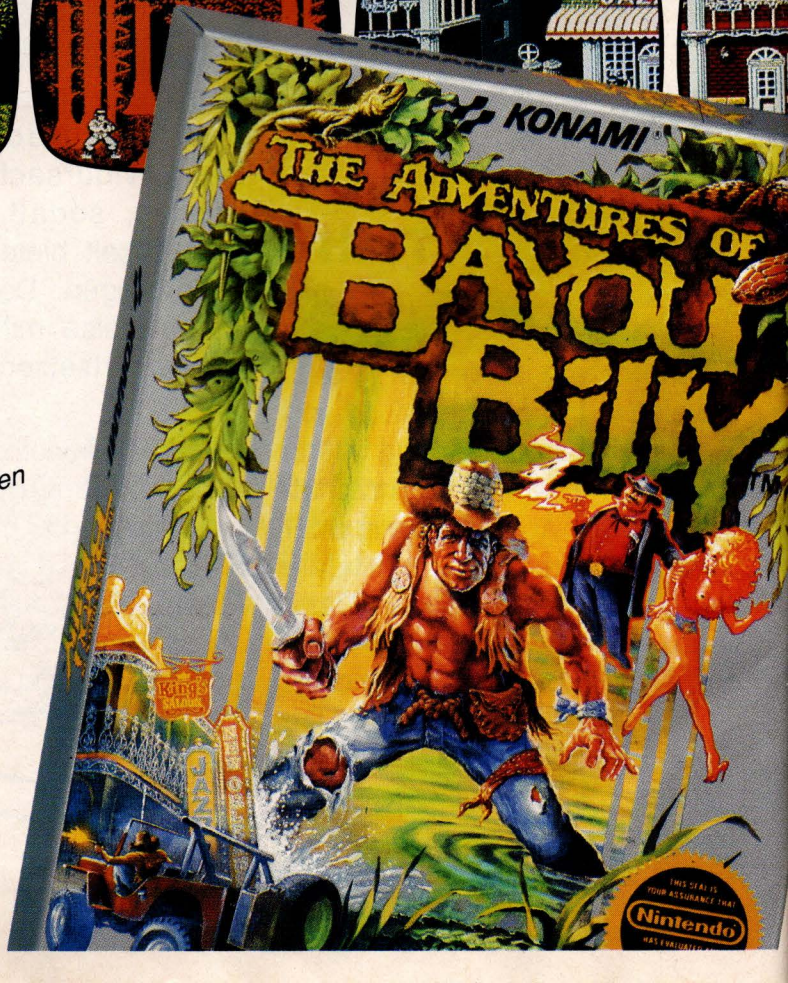
THE ADVENTURES OF

BAYOU BILLY™

FOR NINTENDO®

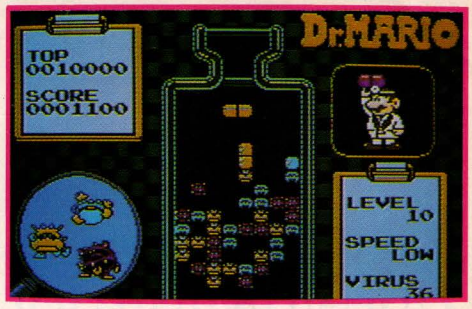
Du bist dem grössten Gangsterboss von Bourbon Street auf den Fersen, der Sumpfratte, die Dir Annabelle weggenommen hat. Nur mit der richtigen Taktik, blitzschnellen Reflexen und Deinem Adlerauge wirst Du überleben - in diesem ersten Spiel für Nintendo, das Nahkämpfe, rasante Autojagden, wilde Schusswechsel und Zapper-Action zu einem einzigen grossen Abenteuer vereinigt.

KONAMI®



Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co., Ltd. The Adventures of Bayou Billy™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd. Nintendo® and Nintendo Entertainment System® are registered trademarks of Nintendo of America Inc.

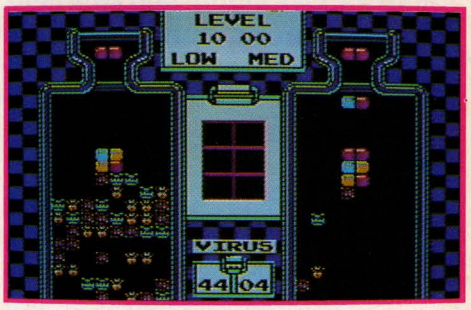
DR. MARIO



Im Bemühen, der verrückten Welt der Abenteuer zu entfliehen, hat Mario den weissen Ärztekittel übergestreift, um kranke Menschen zu behandeln und zu heilen. Aber wo Mario auftaucht, ist Unheil nicht weit, und sobald er über die Schwelle tritt, schlägt es zu! In Marios Vitaminflaschen haben sich zahlreiche Viren gebildet, die er irgendwie stoppen muss, bevor es zu spät ist!

"Dr. Mario" funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie **"Tetris"**: Es geht darum, vier gleichfarbige Vitamine zu einer horizontalen oder vertikalen Kette zusammenzufügen. Dadurch verschwinden sie, und wenn sich ein Virus in der Kette befindet, verschwindet er gleich mit! Mario wirft Dir die Vitaminkapseln zu, die Du nach Belieben drehen oder verschieben kannst. Sobald Du alle Viren in einer Flasche vernichtet hast, gehst Du zur nächsten Ebene, wo noch mehr der kleinen Mikroben auf Dich warten.

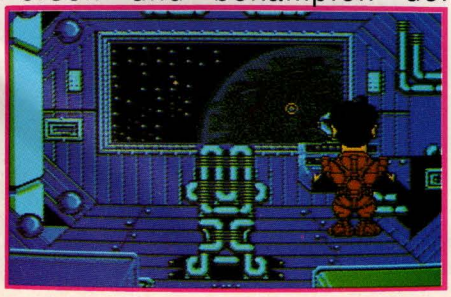
"Dr. Mario" ist ein absolutes Suchtspiel wie "Tetris", mit schnellen, furiosen Strategie-Sequenzen. Im phantastischen Zwei-Spieler-Modus kannst Du sogar einen Kontrahenten in ein Wettrennen um den Titel des schnellsten Virusvernichters verwickeln!



The Adventures of RAD GRAVITY

Zusammen mit Rad Gravity, dem neuesten intergalaktischen Reisenden, gehst Du auf grosse Fahrt durch den Weltraum. Eigentlich ist unser neugieriger Held nur auf Besichtigungstour und ermittelt die Koordinaten der Planeten, die er zur Weiterreise braucht. Aber Neugier ist bekanntlich des Menschen grösster Feind...

Rads erste Mission führt ihn durch die Sicherheitssysteme und Computer des ersten ausserirdischen Planeten. Dessen Bewohner sind nicht gerade die Freundlichkeit in Person und bekämpfen den wirrköpfigen Rad, der durch ihre Hi-Tech-Welt stolpert. Von da an erlebst Du Action im echten Hollywoodstil. Zu Rads nächsten Missionen gehören die Rettung seines Androidenfreundes vor verrückten Wissenschaftlern und das Aufspüren eines illegalen Raumschiffs. Überraschungen tauchen zu den unwahrscheinlichsten Zeiten auf und geben Rad nicht die geringste Verschnaufpause.



"Rad Gravity" ist ein hochoriginelles und innovatives Game Pak, ein ausgeflipptes Suchtspiel, das durch die fantastische Grafik noch reizvoller wird. Alles in allem ein sehr gelungenes neues Game Pak!

JACK NICKLAUS'

GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

Bist Du bereit zum Abschlag auf achtzehn der schwierigsten Video-Golfplätze aller Zeiten? Von Jack Nicklaus höchstpersönlich genehmigt, bietet dieses Spiel unter anderem die Fairways von St. Andrews, Oak Mount und Muirfield. Für Anfänger und Könner gleichermassen spannend!

Mit den vielfältigen Optionen wird das Gameplay zum Vergnügen: Zur Wahl stehen acht verschiedene Golfer, eine komplette Palette Schläger, zwei Spielmodi und eine ganze Menge mehr, wie zwei verschiedene Perspektiven und die ansprechendste Steuerung, die es je gab!

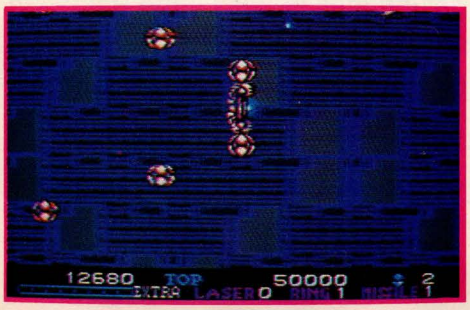
Alle Golffans können sich auf eine ausführliche Beschreibung in der nächsten Ausgabe freuen. Und für alle, die es noch nie mit Video-Golf versucht haben, wird es höchste Zeit zum Einlochen!

BURAI FIGHTER

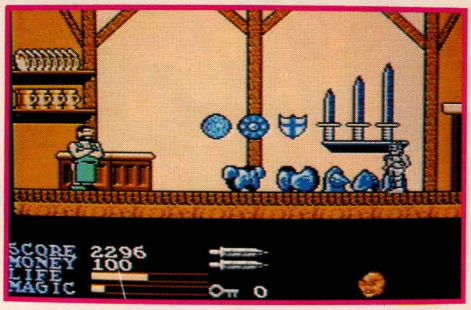
Die Burais kommen! Sie haben die entlegensten Winkel des Universums erobert, die härtesten Kämpfe mit Leichtigkeit bestanden und eine Spur der Zerstörung zurückgelassen. Jetzt nehmen sie Kurs auf ihr letztes Ziel - die Erde...

Als grösster Kämpfer Deines todgeweihten Planeten sollst Du mitten in die feindlichen Linien vordringen und den Hoffnungen der Burais auf die Beherrschung der Welt ein Ende bereiten. Sieben Spielstufen sind zu bewältigen, in denen Du den angreifenden Burai-Verbänden ausweichst, auf die unheimlichsten Androiden zielst und mit knapper Not dem Kugelhagel entgehst. Du brauchst alle verfügbaren Waffen, um die schrecklichen Monster am Ende jeder Stufe zu vernichten - diese Kerle kennen nicht einmal das Wort Niederlage!

Mit den vielen Schwierigkeitsstufen, den zwei Perspektiven, der Passwort-Funktion und der explosiven Action ist **"Burai Fighter"** ein absoluter Spitzentitel!



IRONSWORD



Der mächtige Kuros ist zurückgekehrt! Dieses Mal bekämpft er sowohl Malkil den Zauberer als auch die vier Urgewalten - Superaction mit allen Hits und Tricks des Originals, und dazu noch viel, viel mehr!

Kuros reist von einem Gebiet zum anderen, wobei sich die Bedingungen jeweils drastisch ändern. Einmal hüpft er hoch oben in den Wolken herum, in der nächsten Sekunde klammert er sich an einen Felsvorsprung, unter dem sich bedenklich nahe eine Lavagrube auftut!

Die vier Urgewalten Wind, Wasser, Feuer und Erde, wurden von Malkil zusammengerufen, um Kuros ein für allemal zu zerstören - unser Held muss also stark und wendig sein!

Der wackere Ritter steht aber nicht ganz alleine da. Er kann die Animal Kings zu Hilfe rufen, auch wenn die ihm zuerst bestimmte Aufgaben stellen. Waffen und Gegenstände sind einzusammeln, und Kuros kann auch Zaubersprüche aussprechen - die wollen aber gelernt sein!

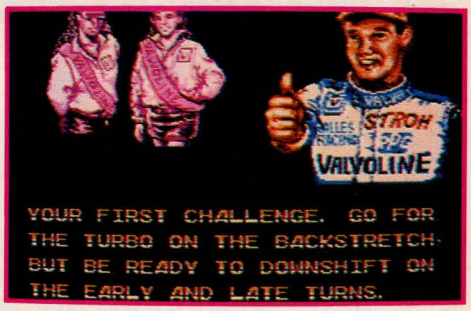
GAUNTLET II

Was echte Spannung im Vier-Spieler-Modus betrifft, ist die Coinop-Umsetzung von "Gauntlet II" einfach unschlagbar! Ebenso spannend wie das Original und mit dem NES Four Score™ mit bis zu vier Spielern spielbar, bietet es über 100 aufregende Spielebenen, Dutzende von Tricks, Fallen und Monstern und verblüffende Soundeffekte und Grafiken, die die Spannung ins Unerträgliche steigern!

Als Elf, Valkyrie, Warrior oder Wizard musst Du mit Deinen Freunden den Ausgang aus jedem Labyrinth finden, um zur nächsten Spielebene zu gelangen. Horden von Monstern greifen Euch an - Ihr müsst Eure Waffen und Kräfte ohne allzu grosse Eigenverluste einsetzen, um sie zu vernichten. Auf Eurem Weg erwarten Euch jede Menge Fallen und Überraschungen, wie Teleports, falsche Wände und bewegliche Ausgänge, die Euch ernsthaft schaden könnten!

"Gauntlet II" ist so originell und faszinierend, dass man es einfach kennenlernen muss! Es wird in den nächsten Monaten in die Händlerregale kommen, geht also nicht allzu verschwenderisch mit Eurem Taschengeld um!

TURBO RACING



Begleite den legendären Rennfahrer Al Unser Jr. auf sechzehn der schwierigsten Rennstrecken der Welt von Brasilien bis Japan, und kämpfe mit 25 Gegnern um den Titel des Formel-Eins-Weltmeisters!

In der Rolle des Experten Al hast Du den Vorteil eines vollausgestatteten Rennwagens. Du kannst aber auch als Anfänger mit weniger Punkten einsteigen. In jedem Fall steht Dir eine wilde, spannende Jagd bevor, wenn Du die kurvenreichen, schwierigen Strecken in Angriff nimmst und Deinen Turbo und die Pitstops so einsetzt, dass Du nicht zuviel Zeit verlierst oder aus der Kurve fliegst. Die anderen Fahrer, die vom NES gesteuert werden, sind hochintelligent und liefern Dir das realistischste und aufregendste Rennen, das Du jemals auf Deinem Screen erlebt hast!

Die vielen Funktionen, die fantastischen Actionszenen und die eindrucksvolle Grafik von **"Turbo Racing"** machen Deinen Controller fast zu heiss zum Anfassen!

Mailbag

Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg.

Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel

Lieber Super Mario!
Wie Du weißt, bin ich erst, neu zu Deinem Club gekommen! Soll ich Dir einmal aufzählen, welche Nintendo-Spiele ich habe?

Ich habe: Rad Racer, Ice Climber, Super Mario Bros. 1, Super Mario Bros. 2, Duck Hunt. Buuuhh, das war schwer. Das war's!
Deine Christina Diex.

Hallo Christina,
danke für Deinen Brief – es freut mich ganz besonders, daß Du jetzt auch Mitglied in unserem Club dist.

Alle Achtung, Du hast ja schon ganz schön viele Kassetten:

Hast Du auch schon alle geschafft? Schreib uns doch wieder!

Liebre Club Nintendo!
Ich bin ein großer Fan Eurer Zeitschrift und finde sie ganz toll. Ich habe eine neue Adresse die lautet "6850 Dornbirn, Siegfried Fussen-eggerstraße 99, AUSTRIA. Ich finde auch die neuen Spiele (Robocop, Simon's Quest, Batman, Knight Rider und Metal Gear) super!!!! Unde meine Top 5 Spiele sind:
1. Legend of Zelda
2. Track and Field II
3. Ice Hockey
4. Volleyball
5. Metal Gear
Und nochmal "weiter so" (echt stark)
Oliver Vachbaur

Lieber Oliver,
vielen Dank für Deinen Brief - es freut uns, daß Du unser Magazin und den Club "echt stark' findest. Deine neue Adresse wird natülich eingespeichert, damit Du sämtliche Informationen direkt bekommst. Weiterhin viel Spaß wünscht Dir Dein Super Mario.

P.S. Luigi läßt Dich herzlich grüßen und bedankt sich für die Mitteilung Deiner Top 5!

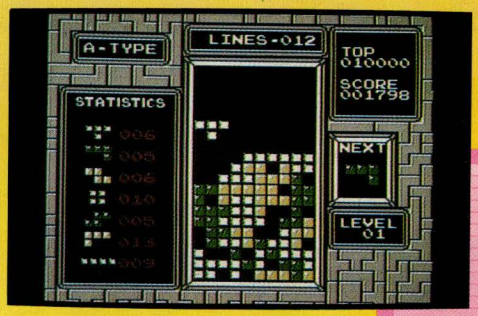
Lieber Nintendo Fan Club!
Leider habe ich vor ca. 3 Wochen meinen Fan Club Ausweis verloren. Ich möchte Sie hiermit bitten, ob Sie mir einen neuen Ausweis zusenden könnten. Viele herzliche Grüsse im Voraus!
Barth Pascal

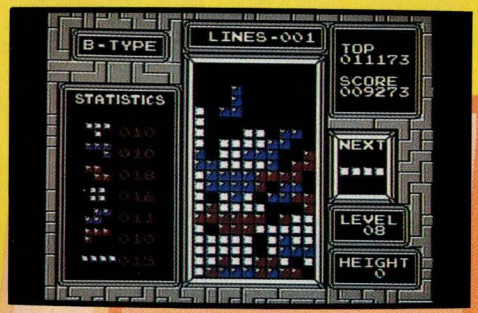
Hallo Pascal,
ein Club-Mitglied ohne Ausweis ist wie ein Grundgerät ohne Kassette. Natürlich bekommst Du eine Neue Karte - aber bitte nicht mehr verlieren.
Viel Spaß weiterhin und ciao

TETRIS-

MEITERSCHAFT

Hey Fans - Der neue Hammer ist da. Österreich und die Schweiz zusammen stellen eine Tetris-Meiterschaft auf die Beine.





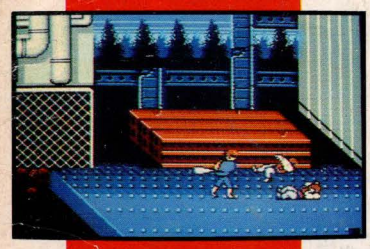
Die Würfel sind gefallen. Der Start hat begonnen. Schickt eine Photographie des Bildschirmes mit Euren High Scores entweder an den Fan-Club Österreich oder Schweiz. Der Wettbewerb läuft bis 30 September 1991. Bewertet werden Linien und Punkte. Macht Euch auf die Socken. Zu gewinnen gibt es Zubehör wie den NES Four Score™, Joysticks Advantage™, Kassetten und vieles mehr.

Übrigens, die Tetris-Meiterschaft gilt für das "Entertainment System™" und den "Gameboy™".

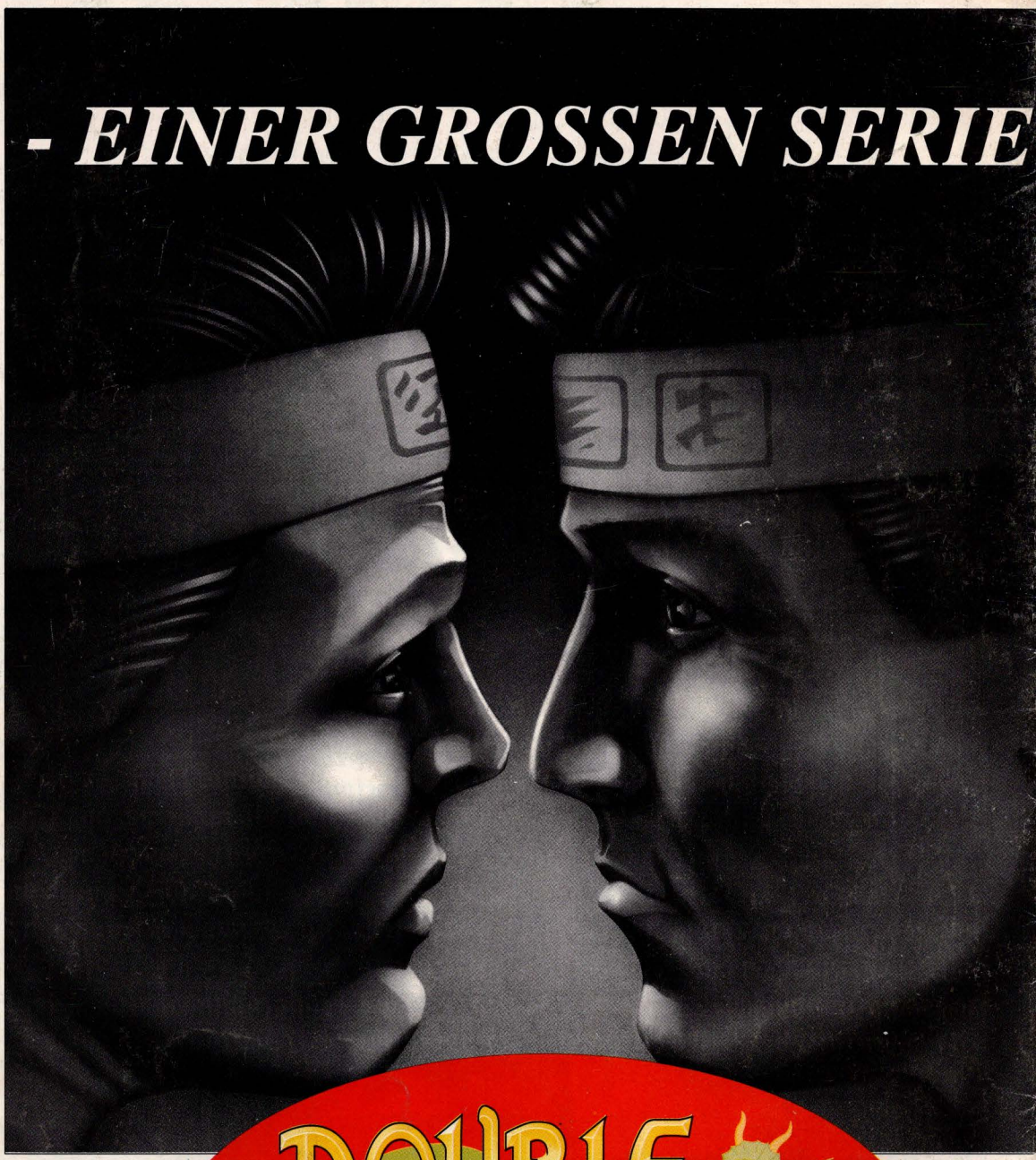
Viel Spaß wünscht Euch.

Mario

DAS ORIGINAL!



- EINER GROSSEN SERIE



DOUBLE DRAGON

Jimmy unn Billy Lee wuchsen in kalten, grausamen Straßen auf; erleruten die Kunst der Selbstverteidigung um sich vor den bösartigen Straßengangs zu schützen. Aus diesem Grund beherrschen es Jimmy und Billy zu Kämpfen und sich so aus bedrohlichen Situationen zu retten. Und sie sind unzertrennlich - aber es ist hart hier draußen auf den Straßen . . . .

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

DOUBLE DRAGON™ licenseed to Tradewest, Inc. by Technos Japan
© 1990 TRADEWEST, INC. NINTENDO AND NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO., LTD.

Official Nintendo Seal of Quality

TM